

Title	高校生向け日本語アカデミックディベートの動画教材開発
Author(s)	蓮池, 遼太郎
Citation	令和元（2019）年度学部学生による自主研究奨励事業研究成果報告書
Issue Date	2020-06
oaire:version	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/76008
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

2019年度大阪大学未来基金【住野勇財団】学部学生による自主研究奨励事業研究成果報告書

ふりがな 氏名	はすいけ りょうたろう 蓮池 遼太郎	学部 学科	文学部 人文学科	学年	3 年
ふりがな 共同 研究者氏名	なかむら こうすけ 中村 光佑	学部 学科	文学部 人文学科	学年	3 年
					年
					年
アドバイザー教員 氏名	おおやま まきこ 大山 牧子	所属	全学共通推進機構		
研究課題名	高校生向け日本語アカデミックディベートの動画教材開発				
研究成果の概要	研究目的、研究計画、研究方法、研究経過、研究成果等について記述すること。必要に応じて用紙を追加してもよい。(先行する研究を引用する場合は、「阪大生のためのアカデミックライティング入門」に従い、盗作剽窃にならないように引用部分を明示し文末に参考文献リストをつけること。)				

1.はじめに

近年、若年層に見られる批判的思考能力の低下に伴い、批判的思考力醸成の重要性が叫ばれ、特に学生をこれから社会へと送り出す教育現場において、批判的思考力を向上させるための取り組みが積極的に行われている。そもそも、批判的思考とは「論理的、客観的で偏りのない思考であり、自分の推論過程を意識的に吟味する反省的思考」(楠見、2012)をさしており、このスキルは、与えられた情報を明確化し、物事の本質を掴み取り、それらを総合しながら問題を解決するために欠かせないものである。それゆえ、学問を行うにあたって、社会で一個人として生活するにあたって、批判的思考力は我々にとって間違いなく必要となるはずだ。そしてこの能力を醸成させるため、先にも述べたように、中等教育や高等教育の現場において、様々な取り組みが行われており、その具体的教育方法の1つとして挙げられるのが、「ディベート」である。「ディベート」が批判的思考力醸成の教材として教育現場で用いられるのは、「ディベート」を通じて、立場の異なる他者と意見を交換し、自分とは異なる立場の意見を取り入れることで、学生が自分の意見を客観化する能力を身につけさせられ、その結果として、現代社会で求められている批判的思考力を醸成出来るからである。

そのような背景もあり、これまでもディベートに関する研究が数多くなされている。代表的な研究として、青柳(2010)らによる『教育用ディベートシステムを導入した単元学習の提案と批判的思考態度醸成効果の評価』では、ディベートの批判的思考力醸成効果を被験者らのアンケート結果をもとに実証的に示したものがあげられる。しかしながら、ディベートそのものに焦点を当て、ディベートの過程を体系立てて解説した教材は、今日に至るまで殆ど作成されてこなかった。先に述べたような研究に関しても、被験者に実施させたディベートの枠組み解説に留まっており、またその他ディベートに関する文献においても、ディベートの構造を詳細に記し、ディベートの構造や段階毎の要点・意味を詳細に記述したものは存在せず、そのほとんどが被験者のアンケート結果をもとに、学生の主観を記述するに留まるものばかりであった。批判的思考力を涵養するディベートを用いた教育を普及させるためには、多くの人がアクセス可能であるオンライン型の動画教材を開発することが重要だと考え

られる。

このような現状から、本研究では、これまで体系的に解説されることのなかった、学生がディベートの概要やディベートを実施する際に必要とされる視点、そしてディベート学習を通じて養うべき能力を、体系立て、オンライン教材を開発することを目的とする。

2.教材開発の手順

教材開発にあたって、以下の通り、予備調査を行った上で、教材作成に使う資料を収集した。

2-1.予備調査

教材を開発するにあたり、指導側ならびに学習者側からの立場で、予め以下の内容を収集した。

・書籍教材による情報収集

基本的なディベートの用語や知識に該当する枠組みを捉えるために、日本語競技ディベート（武田 2017, 天白 2018 など）、英語競技ディベート（蟹池他 2005, 松本他 2009）を解説した書籍を、公刊、未公刊問わず、網羅的に収集した。その中で特に、全国中学・高校ディベート選手権（以下、ディベート甲子園）の試合フォーマットや規則に該当する部分を中心的にまとめた。

・実際の指導記録

ディベートの基礎知識を指導するにあたって、教材を体系的に構造化するために、研究者が過去に特定非営利活動法人全国教室ディベート連盟から日本語競技ディベートの指導を受けた際に使用された、指導記録や音声再度収集した。また、自身が過去に作成した指導用教材も再度集約し、要素化した。

・選手からのヒアリング

学習者のニーズを収集するために、第 24 回ディベート甲子園地区大会に出場した学校の生徒を対象に口頭で、わかりにくい部分や教材化してほしい部分に焦点化してヒアリングを行い、教材化のポイントを調査した。

2-2.教材開発

次に、上で述べたポイントを踏まえて、教材を開発した。

まず、収集した書籍教材とヒアリング記録をもとに、指導するテーマを設定した。設定する際は、

- ・既存教材が扱っていない範囲を優先して扱うこと
- ・動画教材を用いた指導が必要な範囲を優先して扱うこと
- ・ディベート未経験者が大会に出場するまでに学べるべきスキルを体系的に扱うこと

を重視した。既存教材を補完しつつ、実際の試合の雰囲気、スピーチの速度等を実演することで、ディベート未経験者が試合の雰囲気をイメージしながら学習できることを目標とした。

そして、指導するテーマを段階ごとに 3 つのステップに分け、体系化した。最初に「観客」として、試合を見るうえで必要な基礎知識等を指導し、次に「選手」として試合における各パートでの考え方を指導する。最後に「大会参加者」として、大会に参加するまでの流れや準備の方法などを指導する形とし、その通りに映像教材を作成した。このように、ディベートにおいて、観客から大会参加者へと、徐々に十全参加するイメージができるように設計した。教材作成にあたっては、スライドをパワーポイントで作成したうえで、研究者自身による音声を付与して動画化した。また、一部工程には実際に録画した映像を用いて、ディベート甲子園の試合風景が想像できるように工夫した。教材は Web 上の動画サービスにアップロードし、PC やスマートフォンでいつでも視聴できる環境を構築し

た。教材の設計は、全てインストラクショナルデザインの理論の一つである ARCS モデルに基づき、設計することとした。ARCS モデルとは、学習意欲の問題と対策を、注意 ATTENTION・関連性 RELEVANCE・自信 CONFIDENCE・満足感 SATISFACTION の4 要因に整理した枠組みである（ケラー 2010）。本教材設計にあたって、注意は動画教材であること、関連性は「観客～大会参加者」の役割の付与、自信はスモールステップに体系化されたトピックス、満足感は、実際の課題遂行によって得られる充実感をそれぞれ想定している。

3.映像教材の詳細

1 本 5-7 分の映像教材を、各ステップごとに 3 本ずつ、計 9 本作成した。

教材の各所では、単に、再生するだけではなく、映像を一旦停止して課題を遂行する箇所を設けて、視聴者を飽きさせないように設計するとともに、受講者にアウトプットの機会を提供することで、実践機会を通じた受講者の能力上昇を意図した。また、各ステップごとのタイトルを分かりやすい目標になるように設定し、受講者の目的意識を明らかにすることを意識した。

教材のタイトルはそれぞれ以下の通りである。図 1 に実際の教材の画面イメージを示す。

FIRST STEP：まずは観客になってみよう！

- ・アカデミックディベートの魅力に触れよう！（第 1 回）
- ・アカデミックディベートことはじめ(第 2 回)
- ・フローシートの書き方を学ぼう(第 3 回)

SECOND STEP：「競技ディベート選手」になってみよう！

- ・選手になってみよう！①立論編(第 4 回)
- ・選手になってみよう！②質疑・第一反駁編(第 5 回)
- ・選手になってみよう！③第二反駁編(第 6 回)

THIRD STEP：試合の準備(プレパレーション)をしよう！

- ・リサーチの仕方を学ぼう(第 7 回)
- ・ブリーフづくりに挑戦！（第 8 回）
- ・応用編/細かいルールなど(第 9 回)



図 1 教材画面イメージ

4.評価の手法

動画を評価するために、開発した動画教材について、ディベート甲子園出場校の中学生・高校生 11 名に対し、動画を視聴の上で WEB 上でのアンケートの回答を依頼した。

評価基準は、動画教材を通じたディベートの理解並びに動画教材によるディベート活動への動機付けを測ることを目的に作成されたものである。そのため、動画教材を通じた内容理解に関する質問と、動画教材を通じてディベートへの取り組む姿勢の変化を問う質問とを中心に構成されている。具体的なアンケートの項目は、受講者の基本属性調査のほか、各動画の理解度、全体を通しての理解度であり、五件法（できた、それなりにはできた、どちらともいえない、あまりできなかった、できなかった）で尋ね、具体的な全体の効果と改善点については、自由記述で求めた。

5.結果

動画教材を視聴した 11 名全員から回答が得られた。結果は以下の通りである。

・回答者の競技ディベート経験年数について

ディベート 1 年未満が 36.4%、1 年以上 2 年未満が 27.3%、2 年以上が 36.4%となった。

・各タイトルにおける習熟度について

各回のテーマに対応した問いについては、それぞれ

第 1 回「今回の動画を見てディベートの全体像をつかむことが出来たと思いますか？」

「できた」45.5%、「それなりにはできた」54.5%

第 2 回「ディベートの試合形式に関して理解を深めることはできましたか？」

「できた」81.8%、「それなりにはできた」18.2%

第 3 回「フローシートの活用方法を理解できましたか？」

「できた」72.7%、「それなりにはできた」27.3%

第 4 回「メリット/デメリットの構成に関して理解できましたか？」

「できた」81.8%、「それなりにはできた」18.2%

第 5 回「反駁の 4 拍子に関して理解を深めることはできましたか？」

「できた」63.6%、「それなりにはできた」36.4%

第 6 回「第二反駁を行う際の手順を理解できましたか？」

「できた」45.5%、「それなりにはできた」45.5%、「どちらともいえない」9.1%

第 7 回「実際に試合を行う際に必要な準備や試合後の反省方法に関して理解できましたか？」

「できた」54.5%、「それなりにはできた」27.3%、「どちらともいえない」18.2%

第 8 回「根拠となる資料の適切な使用・引用方法に関して理解できましたか？」

「できた」81.8%、「それなりにはできた」18.2%

第 9 回「ディベート甲子園フォーマットにおける反則について理解できましたか？」

「できた」63.6%、「それなりにはできた」18.2%、「どちらともいえない」18.2%

続いて、以下、自由記述の回答を示す。

・教材を通じての評価、参考

①「この教材を視聴して、あなたが感じたことを率直に教えてください。」という問いに対しては、

主に以下のような回答があった(一部抜粋)。記述内容は斜体で示す。

「資料が分かりやすく、ディベートの具体的な進め方まで説明されていたので初心者優しい動画だと感じた。」

「沢山考えることが必要でやっぱり奥が深いのだと思いました。」

「経験してある程度のことは知ったつもりになっていたのですが、改めてこの動画で確認してみると、意外と頭から抜けて意識できていないことが沢山あり、学びが多くありました。それに、本を買うのは手間だという人にとっても、動画という形式は手にとりやすく、素晴らしいと思います。内容面に関して初心者が見ても分かりやすいのでは無いでしょうか。新たにディベートを始める後輩にもおすすめしたいですね。」

「複雑だなあと感じた」

②「この教材を視聴して、あなたが最も参考になったと考える点を記述してください。」という問いに

対しては、主に以下のような回答があった(一部抜粋)。

「フローシートの書き方、かなり効率的・効果的だなと感じた。」

「フローのところの、実際にやってる動画を付けたのはめちゃわかりやすい。」

「第一反駁の説明の中であった反駁の種類についての説明が参考になりました」

「初心者の方が見ると恐らく違う部分を答えるのではないかと思います。私はブリーフの作成方法が一番参考になりました。実際の試合のことも考えられて作り込まれたブリーフは、とても興味深く、参考になりました。」

「2反のスピーチの内容と資料引用の詳しいルール」

「立論の方向性やプラン導入後の発生過程・解決性でのメリットと重要性の繋げ方について今後の参考になりそうです」

③「この教材を視聴して、あなたが次回以降のディベートで特に活用したいと思ったのはどの部分ですか。その内容について具体的に教えてください。」という問いに対しては、主に以下のような回答があった(一部抜粋)。

「論理的な反論、反駁の仕方。こういった原則に沿って論理を組み立てるという意識でやると、とてもやりやすいと感じたので参考にしたい。」

「反駁の四拍子の結論を自分はよく抜かすので、忘れないようにしようと思いました」

「僕は、動画の表現を借りるならば、ディベートの「教育」というよりは「ゲーム」の要素に魅力を感じますので、もう少しそこを意識したいなあと思います。」

「2反はやったことがないのでこれを参考に練習してみようと思った」

④「この教材の分かりにくい部分を具体的に教えてください。」という問いに対しては、主に以下のような回答があった(一部抜粋)。

「もう少し図とかがあればよりわかりやすいと思いました。それと、大画面で表示できればいいのになと思いました。」

「ディベート未経験者には、アナロジーはわかりにくいような、わかりやすいような。もう少し具体例があるといいなと思いました。」

「実際の試合の時のジャッジの思考や、スピーチ方法(内容面というかコミュニケーションにおいて)に関して、もう少し詳しく知りたかったです。」

「情報量が多い」

6.考察

動画に関する評価は概して評価は高く、一定の学習効果があったものと解される。

また、教材の中で特に役に立った部分、として、フローシート(試合中に選手のスピーチを記録するメモ)の映像(図2)についての評価が多くあげられていた。フローシートの記録は、実際の試合のスピーチを聞きながら、必要な情報をメモする、という2つのステップが必要になるため、既存の書籍教材では再現することができず、実際の様子を映像で示すことで事例を明らかにするとともに、動画の当該



図 2

部分を繰り返し視聴することで、フローを取る練習教材にもなりうることが示された。

教材内での役に立った部分も、人によって回答が異なっており、それは本教材が初心者教育に必要な部分を満遍なくカバーしていることを示唆するものとも考えられる。

一方、回答の中で競技ディベートの経験年数を1年未満とした回答(4件)では、「この教材を視聴して、ディベートにより意欲的に取り組もうと思いましたか?」という問いに対し、全員が「少し思った」にとどまっていたことから、初心者、未経験者に対するディベート意欲の促進には効果がそこまで大きくなかったことが分かる。これは、上記④の質問に対し、「情報量が多い」「図があればわかりやすい」といった記述がみられたことから、教材内で提供する情報量が多かったものと考えられる。こうした部分は、教材の一般公開に合わせ、今後修正が必要であろう。

また、アンケート外ではあったが、アンケート対象者から「映像教材で公開されていると入手がしやすく、全員が家ですぐ見ることができるので便利だ」とのコメントを貰った。オンライン教材ならではの利点として、アクセスのしやすさという指摘は、研究段階では考えていなかったものの、オンライン教材を採用する利点として十分大きなものであるだろう。

7.まとめと今後の課題

本研究では、これまで体系的に解説されることのなかった、学生がディベートの概要やディベートを実施する際に必要とされる視点、そしてディベート学習を通じて養うべき能力を、体系立てた、オンライン動画教材を開発した。その結果、内容や構成面に一部不備を残す形ではあったものの、視聴覚を通じた教材による理解度の向上や、オンライン教材ならではのアクセスのしやすさ等から、日本語競技ディベートを学ぶ中学生、高校生に対し、一定の教育効果があったことが推察できる。

今後の課題としては、第一に、教材の内容や構成の改善が挙げられる。特に、教材で用いられる声について、VOICEROID を用いた動画を作成して欲しい、との声が寄せられたため、教材の声や情報量の変化による理解度の差について、より深く論考する必要がある。

第二に、本研究では受講者の主観的評価をもとに考察を行ったが、受講者のスキルやモチベーションへの影響は、大会記録などの客観的なパフォーマンスの評価を測定基準とすべきであることは論を待たない。本教材が与える長期的効果等も含め、引き続き測定が必要である。

以上の課題を踏まえ、今後は、内容や構成を一部修正したうえで教材の一般公開を行うとともに、引き続き、ディベート指導を通じた批判的思考力の養成に取り組んでいきたい。

<参考文献>

青柳西藏, 石井裕剛, 下田宏, 伊丹悠人, 富江宏, 北川欽也, 河原恵, (2010)教育用ディベートシステムを導入した学習単元の提案と批判的思考態度醸成効果の評価. 日本教育工学会論文誌 33 (4). 411-422

楠見孝, 田中優子, 平山るみ(2012)批判的思考力を育成する大学初年次教育の実践と評価. 認知科学 19 (1), 69-82

ジョン・M. ケラー (著) (2010) 学習意欲をデザインする: ARCS モデルによるインストラクショナルデザイン. 鈴木 克明 (監修, 翻訳), 北大路書房

武田顕司(2017)ネコと学ぶディベートの本: 日本一やさしいディベートの教科書. デザインエッグ社

松元茂, 鈴木健, 青沼智(2009)英語ディベート 理論と実践. 玉川大学出版部

蟹池陽一, 伊豆田達志(2005)現代ディベート通論.

天白達也(2018)競技ディベートマニュアル.